

BAB III

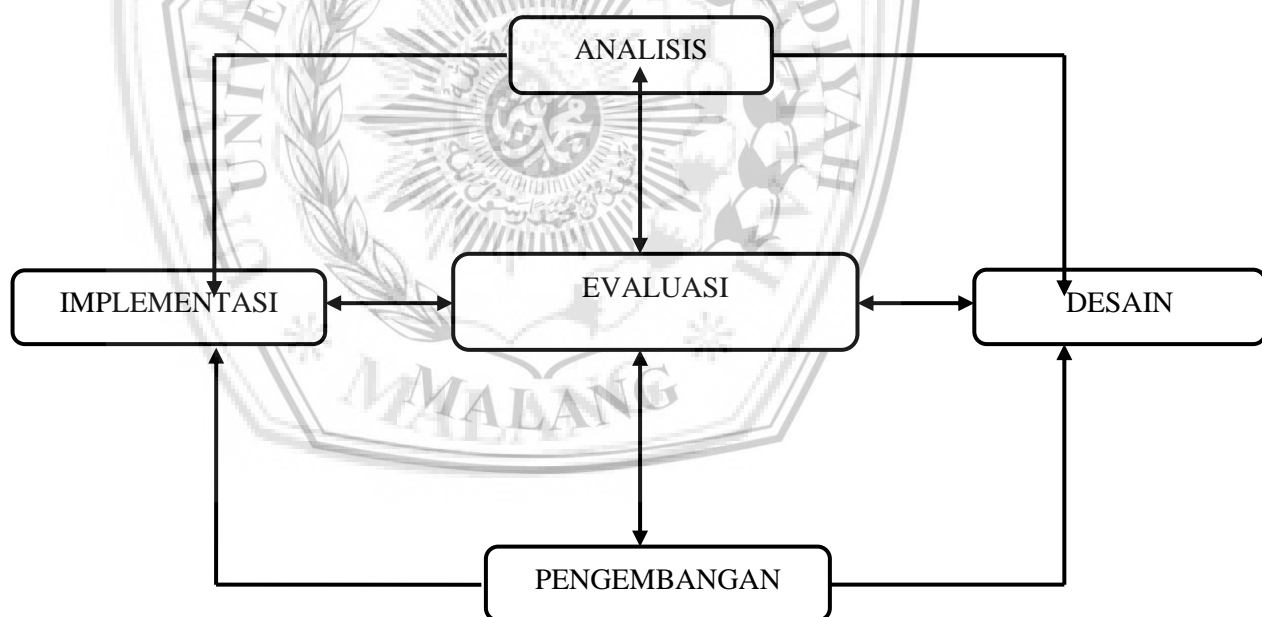
METODELOGI PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* atau dalam bahasa Indonesia berarti penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2017: 297) menyebutkan bahwa metode penelitian (*R&D*) digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji efektivitas dari produk yang dikembangkan tersebut. Menurut Putra (2015: 67) menyatakan bahwa (*R&D*) yaitu metode penelitian yang dilakukan secara sistematis, bertujuan untuk mencari, menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode, strategi, cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna. Metode ini dapat digunakan sebagai metode penelitian dalam berbagai bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Pada umumnya metode ini digunakan untuk mengembangkan suatu model baru dalam proses pembelajaran, namun tidak sedikit yang menggunakan metode ini untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran. Model pengembangan ADDIE sangat membantu dalam merancang program belajar mengajar dengan menggunakan berbagai jenis media. Model ini memiliki 5 tahapan yang berfokus untuk menekankan siswa melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar dan tidak secara

pasif menerima informasi, siswa juga tidak hanya terfokus dengan apa yang diberikan oleh guru, namun siswa mampu mencari informasi melalui media pembelajaran.

Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengembangkan suatu media pembelajaran yang akan digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi kepada siswa, maka model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Terdapat 5 tahap pengembangan dalam model tersebut yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation).



Sumber : Endang Mulyatiningsih (2012: 183)

Gambar 3.1 Proses Pengembangan Model ADDIE

A. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE memiliki 5 langkah dalam proses tahap pengembangan suatu produk yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implemebtasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Berikut ini langkah-langkah model ADDIE memiliki gambaran tahapan desain pengembangan sebagai berikut :

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal peneliti untuk menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dan menganalisis kevalidan serta syarat-syarat pengembangan. Sebelum melakukan tahapan ini pada penelitian awal perlu adanya pendahuluan, pendahuluan ini dilakukan untuk memperoleh data yang terkait dengan masalah-masalah yang berhubungan dengan media pembelajaran. Data ini diperoleh dari hasil pengamatan secara langsung dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas I. Dari hasil pengamatan secara langsung yang dilaksanakan pada tanggal 2-3 Desember 2018 dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 28 November 2018 diperoleh beberapa informasi sebagai berikut :

- a. Siswa kelas I memiliki karakteristik yang ceria, dan antusias akan tetapi kurang aktif terhadap kegiatan belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran.
- b. Media yang digunakan oleh guru hanya menggunakan gambar-gambar yang ditempel di papan tulis dengan ukuran yang sangat

kecil sehingga siswa yang duduk dibangku paling belakang tidak begitu jelas saat melihat gambar tersebut.

- c. Metode yang sering digunakan oleh guru adalah metode ceramah, tanya jawab, penugasan, dan demonstrasi.
- d. Guru mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi yang berhubungan dengan menyusun kata disebabkan karena siswa tidak aktif saat guru menyampaikan materi.

Dari hasil pengamatan secara langsung dan hasil wawancara tersebut, maka selanjutnya dapat dilakukan tahap analisi, tahap analisis ini meliputi beberapa kegiatan yaitu (a) melakukan identifikasi mengenai permasalahan pembelajaran, (b) mengidentifikasi penyebab dilakukannya pengembangan, (c) menetapkan indikator dan tujuan pembelajaran, (d) mengidentifikasi karakteristik yang dimiliki oleh siswa kelas I.


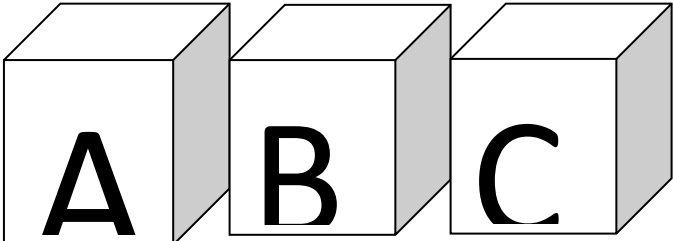
2. Tahap *Design* (Desain)

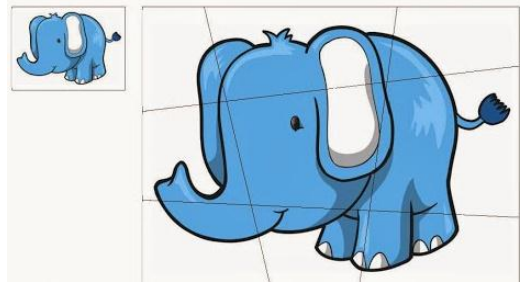
Setelah analisis kebutuhan dilakukan langkah selanjutnya yaitu tahap desain. Pada tahap ini mulai dirancang media pembelajaran yaitu sebuah permainan menyusun balok huruf menjadi sebuah kata yang diberi nama Koper Puzzle Susun Kata (KOPSUNKAT) yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Media Kopsunkat termasuk dalam jenis media tiga dimensi dan terbuat dari bahan yang tidak membahayakan bagi penggunaannya. Selanjutnya tahap desain media Kopsunkat dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran seperti langkah-langkah

penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan serta bahan yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa.

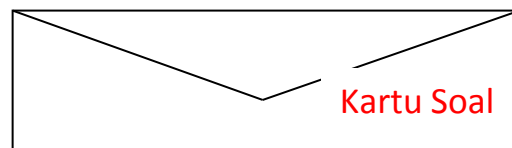
Media Kopsunkat dikembangkan dari papan kayu yang berbentuk menyerupai sebuah koper, media ini memiliki 2 sisi utama, untuk sisi yang pertama media bersifat seperti papan yang berbentuk persegi yang digunakan untuk menyusun puzzle , Kemudian untuk sisi yang kedua media bersifat seperti papan susun kata yang digunakan untuk menyusun kata yang sesuai dengan gambar yang ditunjukkan pada sisi yang pertama yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Pembelajaran yang akan digunakan dalam implementasi media ini adalah pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengembangan media Kopsunkat.

Tabel 3.1 Rancangan dan Sketsa Media Kopsunkat

No.	Rancangan	Sketsa/ Gambar
1.	Pembuatan alas yang menyerupai bentuk koper sebagai tempat penyimpanan balok huruf sekaligus untuk penyimpanan puzzle.	
2.	Pembuatan balok huruf	

3. Pembuatan papan puzzle


4. Pembuatan kartu soal



3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan produk ini dilakukan pembuatan media pembelajaran Kopsunkat yang mencakup pemasangan gambar puzzle, pembuatan koper sebagai alas dan tempat penyimpanan puzzle, pembuatan balok huruf, pemasangan balok huruf, serta mengumpulkan semua materi yang dibutuhkan. Dalam penggunaan media Kopsunkat harus disesuaikan dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat, sehingga media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa. Berikut ini adalah Kompetensi Dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari oleh siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah :

a) Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia

3.7 Menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.

4.7 Menyampaikan penjelasan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai peristiwa siang dan malam dalam teks tulis dan gambar.

Indikator :

3.7.1 Menyebutkan kosa kata yang berhubungan dengan pagi hari.

3.7.2 Menunjukkan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam.

4.7.1 Menguraikan kosakata mengenai peristiwa siang dan malam.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. Melalui Tanya jawab siswa mampu menyebutkan kosakata yang berhubungan dengan pagi hari dengan lafal dan ejaan yang tepat.
- b. Melalui pembelajaran langsung siswa mampu menunjukkan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam dengan benar.
- c. Melalui demonstrasi siswa mampu menggunakan balok-balok huruf untuk menyusun kata-kata yang berhubungan dengan siang dan malam dengan tepat.

Pada tahap ini peneliti mengembangkan buku panduan cara penggunaan media Kopsunkat agar media pembelajaran berhasil dalam penggunaannya dan penggunaan media pembelajaran juga tergantung pada kemampuan guru dalam mengimplementasikan media

pembelajaran tersebut. Isi dari buku panduan media Kopsunkat adalah judul, profil pengembangan media, tujuan pengembangan media, cara menggunakan media, petunjuk khusus penggunaan media pembelajaran Kopsunkat. Melalui buku panduan ini diharapkan guru dapat menggunakan media ini dengan benar dan dapat mengatasi permasalahan atau kendala saat menggunakan media Kopsunkat. Melakukan validasi dengan para ahli Sebelum dilakukan uji coba terhadap produk, langkah yang perlu dilakukan adalah meminta bantuan pada beberapa ahli, agar media pembelajaran yang dihasilkan benar-benar mencapai kevalidan dan keefektifan, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini validasi akan dilakukan oleh ahli materi, ahli media pembelajaran dan ahli pengguna atau guru.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi yaitu memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran Kopsunkat tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Tahap ini merupakan tahap bagaimana media pembelajaran Kopsunkat diterapkan pada lingkungan pengujian. Agar pelaksanaan implementasi dapat berjalan dengan baik, maka diperlukan prosedur dalam implementasi media pembelajaran yaitu dengan mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa. Menentukan guru yang akan berperan sebagai patner dalam membantu implementasi media pembelajaran Kopsunkat dalam implementasi media ini guru yang dijadikan sebagai patner adalah guru kelas 1 yang merupakan walikelas serta guru

dijadikan sebagai patner dalam memberikan arahan kepada siswa tentang cara penggunaan media Kopsunkat kemudian dilanjutkan dengan mempersiapkan siswa, selain mempersiapkan guru, siswa juga perlu disiapkan sebelum melakukan implementasi media pembelajaran. Dalam penelitian ini siswa yang dipilih untuk melakukan implementasi media pembelajaran adalah siswa kelas 1, karena materi yang dikembangkan ada di kelas 1. Siswa akan mendapatkan pengarahan mengenai penggunaan media pembelajaran dan tujuan dilaksanakan implementasi media pembelajaran Kopsunkat.

Tahap implementasi ini bertujuan untuk menguji mengenai produk yang telah dikembangkan. Tahap ini pengguna mencoba menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan melakukan penilaian mandiri terhadap produk yang telah dikembangkan melalui kuesioner yang akan digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Proses implementasi juga melakukan uji coba produk media pembelajaran yang akan dilakukan dalam kelompok kecil dan uji coba dalam kelompok besar. Uji coba kelompok kecil akan dilakukan ada 10 siswa yang telah dipilih untuk menggunakan media Kopsunkat, sedangkan untuk uji coba kelompok besar akan dilakukan di SDN PUNTEN 01 Kota Batu.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi, ada dua jenis evaluasi yang digunakan dalam pengembangan media Kopsunkat yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk

menyempurnakan media yang dikembangkan, evaluasi ini dilakukan pada setiap tahapan yang dilakukan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media Kopsunkat dan sesudah menggunakan media Kopsunkat. Evaluasi sumatif yang digunakan berupa tes sebelum dan sesudah atau *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan media Kopsunkat ini dilakukan di SDN PUNTEN 01 pada siswa kelas 1. Waktu penelitian dilakukan secara bertahap dimulai pada bulan November 2018 sebagai awal untuk memperoleh informasi dan pada bulan Maret 2019 sebagai proses penelitian disekolah.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Berikut ini penjelasan mengenai teknik pengumpulan data yang dilakukan :

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data kualitatif tentang permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar di SDN PUNTEN 01 Kota Batu, observasi ini dilakukan sebelum uji coba media pembelajaran diterapkan di sekolah dasar tersebut.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data kualitatif, wawancara dilakukan dengan narasumber guru kelas 1 di SDN PUNTEN 01 Kota Batu, wawancara ini dilakukan secara terstruktur dengan menyiapkan daftar pertanyaan yang sudah disusun sebelum dilaksanakannya wawancara. Wawancara ini dilakukan untuk menggali informasi awal guna untuk mengetahui karakteristik siswa, proses pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran saat kegiatan belajar berlangsung. Hasil dari wawancara yang telah dilakukan selanjutnya dapat menjadi bahan analisis.

3. Angket

Angket pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memberikan penilaian terhadap media Kopsunkat. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diberikan pada ahli materi, angket yang diberikan kepada ahli media pembelajaran, dan angket yang diberikan kepada siswa. Berikut ini tiga angket yang digunakan dalam media penelitian :

a. Angket yang diberikan pada ahli materi

Angket yang diberikan untuk ahli materi ini digunakan untuk penilaian terhadap kelayakan dan kualitas materi yang dikembangkan. Kelayakan dan kualitas materi juga dilihat dari indikator dan tujuan pembelajaran yang telah disusun. Hasil dari angket tersebut akan digunakan dalam tahap pengembangan (*development*).

b. Angket yang diberikan kepada ahli media pembelajaran

Angket yang diberikan kepada ahli media digunakan untuk penilaian media Kopsunkat. Penilaian tersebut berisi tentang tampilan media, seperti bentuk, bahan yang digunakan, kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, dan keefektifan media tersebut jika digunakan di sekolah dasar. Hasil dari angket yang diberikan kepada ahli media pembelajaran tersebut digunakan dalam tahap III yaitu pengembangan (*development*).

c. Angket yang diberikan kepada siswa

Angket yang diberikan kepada siswa digunakan untuk penilaian media dan materi, karena yang akan menggunakan media Kopsunkat ini adalah siswa, maka penilaian siswa dirasa sangat perlu. Melalui angket tersebut, akan dapat diketahui keefektifan media Kopsunkat. Hasil dari angket tersebut akan digunakan pada tahap IV yaitu implementasi (*implementation*).

Tabel 3.2 Kriteria Validasi Ahli

NO	Spesifikasi	Kriteria	Bidang	Subyek Uji Coba
1.	Dosen	S2 Pembelajaran Tematik	Pendidikan	Ahli Materi
2.	Dosen	S2 Media Pembelajaran	Pendidikan	Ahli Media Pembelajaran
3.	Guru kelas I	S1 PGSD	Pendidikan	Ahli Pengguna

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilaksanakan pada saat media pembelajaran Kopsunkat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar di SDN PUNTEN 01 Kota Batu di kelas 1.

D. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:73) instrumen penelitian dapat digunakan sebagai alat ukur penilaian terhadap variabel yang akan diteliti. Berikut ini adalah instrument penelitian yang dibutuhkan :

1. Lembar observasi untuk kegiatan observasi dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan proses pembelajaran di kelas I dan penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Guru

NO	Aspek Pengamatan	Indikator
1.	Penguasaan Kelas	Kemampuan mengkondisikan siswa Menciptakan kelas yang menyenangkan untuk siswa Kemampuan menciptakan kelas yang aktif Mampu menguasai semua materi pelajaran pada pembelajaran
2.	Penguasaan Materi	2 Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa Kemampuan mengaitkan materi satu dengan materi lainnya Menyampaikan tujuan penggunaan media pembelajaran
3.	Penggunaan Media Pembelajaran	Kemampuan menggunakan media pembelajaran Mampu mengajak siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media Kemampuan menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa

NO	Aspek	Indikator
1.	Kondisi siswa dalam proses pembelajaran	Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Sikap siswa pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran
2.	Kondisi siswa saat	Antusias siswa mengikuti proses pembelajaran dengan

menggunakan media	menggunakan media Keaktifan siswa saat menggunakan media pembelajaran Kemampuan siswa menggunakan media pembelajaran
-------------------	--

2. Daftar pertanyaan yang dilakukan saat wawancara.

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi tentang proses pembelajaran pada materi kegiatanku dan media pembelajaran yang sudah digunakan guru selama proses pembelajaran. Kisi-kisi instrument wawancara mengenai karakteristik siswa kelas 1, metode pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Wawancara Guru

No	Aspek Pertanyaan	Indikator
1.	Informasi mengenai proses pembelajaran	Sikap siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung Kemampuan guru mengkonsikan kelas Penggunaan komponen belajar
2.	Informasi mengenai materi pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
3.	Informasi tentang media pembelajaran	Media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan Keamanan media pembelajaran saat digunakan Media pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran Media pembelajaran mampu membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran

Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Wawancara Siswa

NO	Aspek Pertanyaan	Pertanyaan
1.	Proses Pembelajaran	a. Proses pembelajaran menyenangkan b. Proses pembelajaran membosankan
2.	Materi Pembelajaran	a. Materi yang disampaikan sesuai dengan yang ada di buku siswa b. Materi mudah dipahami

3.	Media Pembelajaran	c. Materi sulit dipahami
		d. Materi yang dipelajari menyenangkan
		a. Media pembelajaran menarik
		b. Media pembelajaran meningkatkan semangat belajar
		c. Melalui media pembelajaran materi lebih mudah dipahami
		d. Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah
		e. Media pembelajaran yang digunakan menyenangkan

3. Angket

Angket menurut Sugiyono (2011: 142) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Instrument angket pada penelitian *Research and Development* ini digunakan untuk memperoleh data dari siswa, ahli media, ahli materi sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

a) Angket yang diberikan kepada ahli materi, ialah angket yang diberikan untuk penilaian materi yang dikembangkan guna untuk mengetahui implementasi media Kopsunkat. Kisi-kisi yang terdapat pada angket ini berkaitan dengan kelayakan dan kualitas materi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi Pembelajaran

NO	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kesesuaian Tujuan	a. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang 2013 b. Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar (KD) c. Materi yang disajikan sudah mencakup indikator yang ada d. Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran
2.	Isi Materi pada media	a. Isi materi sudah menggunakan pendekatan tematik b. Isi materi antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya saling berkaitan c. Materi yang disajikan sudah relevan dengan media pembelajaran yang

3.	Keakuratan Materi	digunakan	
		a.	Keakuratan dalam memilih materi
		b.	Keakuratan dalam memilih contoh
		c.	Keakuratan dalam pemilihan soal

- b) Angket yang diberikan kepada ahli media pembelajaran, angket ini digunakan untuk penilaian media Kopsunkat. Kisi-kisi yang ada pada angket ini adalah mengenai tampilan media, seperti bentuk, bahan yang digunakan, kelayakan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, dan keefektifan media tersebut jika digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media Pembelajaran

NO	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Tampilan Media	a. Media memiliki tampilan yang menarik b. Media mudah dibawa c. Media menggunakan bahan yang tahan lama
2.	Ukuran Media	a. Media memiliki ukuran yang tidak terlalu kecil dan terlalu besar b. Gambar pada media tidak terlalu besar dan terlalu kecil
3.	Media dalam Proses Pembelajaran	a. Media dapat digunakan secara berkelompok maupun secara individu b. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran
4.	Keterlibatan Siswa dalam Menggunakan Media	a. Media dapat digunakan dengan mudah oleh siswa b. Media dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
5.	Keamanan Media	a. Media aman digunakan oleh siswa b. Media tidak berbahaya jika digunakan pada proses pembelajaran

- c) Angket yang diberikan kepada siswa, angket ini bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media Kopsunkat. Kisi-kisi yang terdapat pada angket ini adalah mengenai keefektifan media

pembelajaran yang digunakan oleh siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Angket Siswa

NO	Aspek Penilaian	Indikator
1	Tampilan Media	a. Media yang digunakan menarik b. Media dapat dilihat dengan jelas
2.	Pemakaian Media	a. Media mudah digunakan b. Buku panduan penggunaan media dapat dipahami
3.	Reaksi pengguna pada media pembelajaran	a. Dengan menggunakan media Kopsunkat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan b. Tidak merasa bosan saat menggunakan media Kopsunkat c. Materi lebih mudah dipahami dengan menggunakan media Kopsunkat

4.Lembar Tes

Tes akan diberikan kepada siswa kelas I di SDN PUNTEN 01 Kota Batu. Tes yang akan dilakukan adalah *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya media Kopsunkat. Tes yang diberikan berupa pertanyaan yang berkaitan dengan menyusun suku kata menjadi sebuah kata.

Tabel 3.10 Lembar Kisi-kisi Tes *Post-Test*

NO	Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator soal	Aspek	Bentuk soal
1.	3.7 menentukan kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.7.1 Menyebutkan kosakata yang berhubungan dengan pagi hari.	1. Disajikan beberapa gambar yang berkaitan dengan pagi hari. Diharapkan siswa mampu menyebutkan kosa kata yang sesuai dengan gambar yang berhubungan dengan pagi hari.	C2	Uraian
		3.7.2 Menunjukkan	2. Disajikan	C2	Uraian

	kosakata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam.	beberapa gambar yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam. Diharapkan siswa mampu menunjukkan kosa kata yang sesuai dengan gambar yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam.		
2.	4.7 menyampaikan penjelasan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai peristiwa siang dan malam dalam teks tulis dan gambar	4.7.1 menguraikan kosa kata mengenai peristiwa siang dan malam	1. Siswa diharapkan mampu menguraikan kosakata yang sesuai dengan peristiwa pagi, siang, dan malam	C2 Uraian

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan ada penelitian pengembangan ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif (teknik analisis data kuantitatif). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu :

- a) Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran Kopsunkat berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, guru dan siswa.
- b) Data Kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan angket yang diberikan kepada siswa. Data dari angket tersebut akan dianalisis untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Kopsunkat.

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui kualitas atau kevalidan media pembelajaran Kopsunkat dari data yang diperoleh dari penilaian ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Data yang berupa masukan, koreksi, saran dan kritik terhadap produk yang dihasilkan, kemudian diseleksi relevansinya oleh peneliti dengan berkonsultasi kepada dosen pembimbing. Saran yang dianggap relevan selanjutnya digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk media pembelajaran Kopsunkat.

a. Analisis Angket Validasi Ahli

Kisi-kisi yang terdapat pada angket ini berkaitan dengan kelayakan dan kualitas materi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa. Berikut ini pedoman penilaian angket validasi (Kisworo dan Sofana 2017:111):

Tabel 3.11 Pedoman Penilaian Angket Validasi Ahli

NO	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat baik/sangat mudah/sangat menarik/sangat sesuai/sangat layak/sangat mengerti/ sangat setuju/ sangat layak/sangat aktif/sangat mudah/sangat membantu/sangat memotivasi/sangat bermanfaat
2.	Skor 3	Cukup baik/cukup mudah/cukup menarik/cukup sesuai/cukup layak/cukup mengerti/ cukup setuju/ cukup layak/cukup aktif/cukup mudah/cukup membantu/cukup memotivasi/cukup bermanfaat
3.	Skor 2	Kurang baik/kurang mudah/kurang menarik/kurang sesuai/kurang layak/kurang mengerti/ kurang setuju/ kurang layak/kurang aktif/kurang mudah/kurang membantu/kurang memotivasi/kurang bermanfaat
4.	Skor 1	Sangat kurang baik/sangat kurang mudah/sangat kurang menarik/sangat kurang sesuai/sangat kurang layak/sangat kurang mengerti/ sangat kurang setuju/ sangat kurang layak/sangat kurang aktif/sangat kurang mudah/sangat kurang membantu/sangat kurang memotivasi/sangat kurang bermanfaat

(Sumber : Kisworo dan Sofana 2017:111)

Skor yang telah diperoleh dari angket validasi yang diberikan oleh para ahli selanjutnya akan diuji dengan cara membandingkan antara jumlah skor yang diperoleh dari validator ($\sum x$) dengan jumlah skor yang

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

ditetapkan didalam angket validasi para ahli (n), maka rumus yang digunakan sebagai berikut:

Keterangan:

P = Presentase Skor

\sum^x = Jumlah skor/jawaban dari angket yang diperoleh dari validator

n = Jumlah skor yang ideal

Hasil validasi yang telah diperoleh dari ahli materi, ahli media dan ahli pengguna serta angket yang diberikan oleh siswa digunakan untuk menganalisis produk media pembelajaran Kopsunkat agar analisis lebih mudah maka kriteria validasi dapat menggunakan interpretasi skor seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.12 Interpretasi Skor Angket Validasi Ahli

NO	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100	Sangat Baik	Sangat efektif/sangat valid/ tidak perlu direvisi
2.	61-80	Baik	Efektif/valid/tidak perlu revisi
3.	41-60	Cukup Baik	Cukup efektif/kurang valid/perlu revisi
4.	21-40	Kurang Baik	Kurang efektif/ tidak valid/perlu revisi

(Sumber : Riduwan,2014:41)

Apabila media yang dikembangkan mencapai angka interpretasi lebih dari 60%, maka media pengembangan tersebut dikatakan sudah mencapai kevalidan, namun sebaliknya jika media yang dikembangkan

belum mencapai angka interpretasi lebih dari 60%, maka perlu dilakukannya revisi media pembelajaran terlebih dahulu sebelum digunakan di lapangan.

a. Analisis Angket Responden Siswa

Data yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa kemudian akan dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk menguji respon siswa dan mengetahui keefektifan media pembelajaran Kopsunkat. Hasil dari respon siswa akan diukur dengan menggunakan skala Guttman, sehingga variabel yang akan diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel. Pada skala Guttman ada dua kategori yang digunakan dan kedua kategori tersebut memiliki nilai atau skor yang berbeda, dua kategori tersebut dibuat dalam bentuk *checklist* (✓) seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.13 Kategori Penilaian Skala Guttman

NO	Jumlah Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Ya
2.	Skor 2	Tidak

Kategori menggunakan penilaian Guttman dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase skor

$\sum x$ = jumlah jawaban yang diperoleh dari respon siswa

X = jumlah skor ideal

Hasil analisis data dari angket responden siswa digunakan untuk mengetahui keefektifan media Kopsunkat dan untuk mengetahui respon positif atau negatif siswa yang merupakan subyek dalam penelitian ini. Kriteria validasi yang digunakan dalam pengembangan media pengembangan Kopsunkat ini menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5, seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.14 Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

NO	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100	Sangat Baik	Sangat efektif/sangat valid/ tidak perlu direvisi
2.	61-80	Baik	Efektif/valid/tidak perlu revisi
3.	41-60	Cukup Baik	Cukup efektif/kurang valid/perlu revisi
4.	21-40	Kurang Baik	Kurang efektif/ tidak valid/perlu revisi

(Sumber : Riduwan,2014:41)

Apabila hasil validasi menunjukkan angka lebih dari 61% maka pengembangan media Kopsunkat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, namun apabila hasil validasi menunjukkan kurang dari 60% maka medi Kopsunkat harus dilakukan revisi terlebih dahulu sebelum menerapkan media tersebut di sekolah.